

## Daftar Pustaka

- Mashelin Wulandari, Astalini, & Darmaji. (2021). Analisis Kebutuhan Mahasiswa terhadap Pengembangan E-Modul Fisika Matematika I di Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Jambi. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 11(2), 23–28. <https://doi.org/10.37630/jpm.v11i2.473>
- Tobing, M., & Admoko, S. (2017). Pengembangan Media Infografis Pada Materi Pemanasan Global Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sma Negeri 19 Surabaya. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 6(3), 196–202.
- Asmidir Ilyas, Sisca Folastris, S. (2020). *Diagnosis Kesulitan Belajar & Pembelajaran Remedial* (K. Afriyadi Sofyan, S.Pd.i., M.Pd. (ed.); 3rd ed.). Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, Semarang; Januari 2017.
- Novearlis, D. P., 1), Maison, 2), Kurniawan, D. A., 3), Fitriani, F., 4, & ). (2021). *PENGARUH PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KESIAPAN SISWA UNTUK SEKOLAH LURING PADA PELAJARAN FISIKA*. 385–391.
- Wijaya, A., Maulana, M. F., & Danil, M. (2021). *Bengkulu Menggunakan Algoritma Binary Search Berbasis Android*. 17(1), 1–7.
- Kotlin. (n.d.). *Kotlin*. <https://kotlinlang.org/docs/getting-started.html#create-your-powerful-application-with-kotlin/>
- Yuda Syahidin, & Randy Ramadhan. (2021). REST API Architecture Design on Multi-Platform Device Development. *Jurnal E-Komtek (Elektro-Komputer-Teknik)*, 5(2), 178–189. <https://doi.org/10.37339/e-komtek.v5i2.762>
- Kirana, C., Wijaya, B., & Holil, A. (2021). Implementation of the Fisher-Yates Shuffle Algorithm in Exam-Problem Randomization on M-Learning Applications. *Khazanah Informatika : Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 7(2), 47–51. <https://doi.org/10.23917/khif.v7i2.11761>

- El-Sofany, H. F., & El-Haggar, N. (2020). The effectiveness of using mobile learning techniques to improve learning outcomes in higher education. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(8), 4–18. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V14I08.13125>
- Haditama, I., Slamet, C., & Fauzy, D. (2016). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Dan Fuzzy Tsukamoto Dalam Game Kuis Tebak Nada Sunda Berbasis Android. *Jurnal Online Informatika*, 1(1), 51. <https://doi.org/10.15575/join.v1i1.11>
- Firda Fina, F., & Faizah, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android pada Materi Trigonometri*. 1, 104–114.
- Criollo-C, S., Guerrero-Arias, A., Jaramillo-Alcázar, Á., & Luján-Mora, S. (2021). Mobile learning technologies for education: Benefits and pending issues. *Applied Sciences (Switzerland)*, 11(9). <https://doi.org/10.3390/app11094111>
- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Arliza, R., Yani, A., & Setiawan, I. (2019). Development of Interactive Learning Media based on Android Education Geography. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012023>



# Skripsi Ganjil 22/23

## ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://rp.sith.itb.ac.id">rp.sith.itb.ac.id</a> Internet Source	1%
2	<a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://repository.ub.ac.id">repository.ub.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://asosiasat.blogspot.com">asosiasat.blogspot.com</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://repository.unika.ac.id">repository.unika.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://repository.usbypkp.ac.id">repository.usbypkp.ac.id</a> Internet Source	<1%
8	<a href="http://journal.unismuh.ac.id">journal.unismuh.ac.id</a> Internet Source	<1%
9	<a href="http://repository.its.ac.id">repository.its.ac.id</a> Internet Source	<1%